TIAGO JUNGES
COISINHA VERDE

C4

Versão 4.0.0

Com este RPG você vai poder jogar em qualquer cenário que sua imaginação permitir! Com suas regras extremamente simples e flexíveis, o C4 permite montar personagens, monstros e cenários rapidamente. Você só precisará de um dado, papel e um grupo de amigos (ou não).

O que é RPG?

RPG é uma sigla que significa “Role Playing Game”, ou traduzindo: “Jogo de Representação de Papeis”. Resumidamente é um jogo onde cada jogador cria seu personagem e interage uns com os outros. Além de incentivar a criatividade, o RPG é um jogo cooperativo onde todos devem se ajudar para alcançar grandes objetivos. Incentivando assim o trabalho em equipe e a socialização.

Sistemas

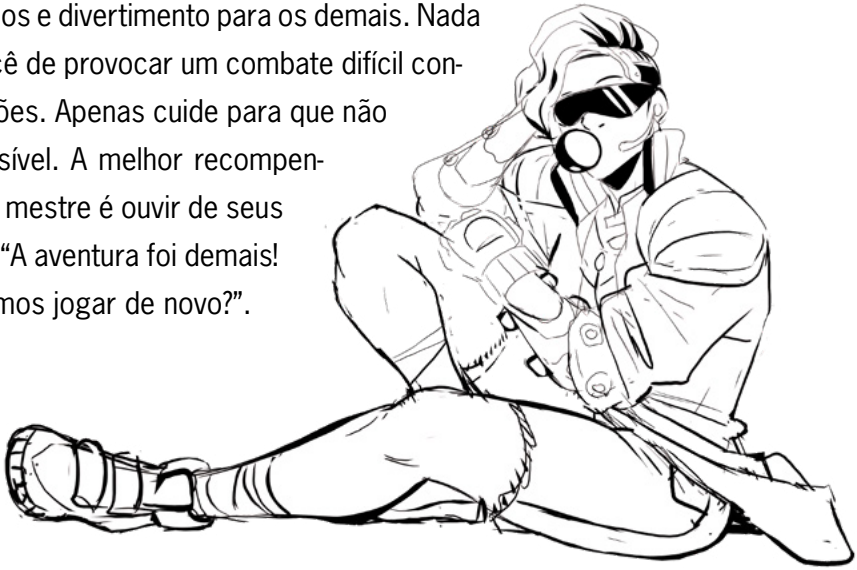
Existem muitos RPGs no mercado e eles são separados por “sistemas”. Cada sistema de RPG é um conjunto de regras para ajudar os jogadores a entenderem o que está acontecendo a sua volta e qual será o resultado de suas ações. A maioria dos sistemas de RPG utiliza dados para determinar estes eventos aleatórios. Existem inclusive sistemas que utilizam dados multifacetados. O sistema C4 utiliza dados comuns de 6 lados para facilitar (também chamados de d6).

Cenários

Outro conceito importante entender é o "cenário". Cenário é o mundo de jogo e tema a ser abordado pela história do jogo. É possível jogar em cenários variados como os de anime, quadrinhos, filmes e livros. Ou mesmo um cenário criado pelos próprios jogadores. O primeiro sistema de RPG, o D&D, foi criado a partir de jogos de guerra de mesa e utiliza o cenário de fantasia medieval (mesmo de O Senhor dos Anéis). O C4 é um sistema genérico e pode se jogar em qualquer cenário que os jogadores quiserem.

Mestre de Jogo

A primeira coisa que se deve entender é o papel de cada um no jogo. Em todo RPG existe um jogador chamado de Mestre de Jogo (também chamado de Narrador ou apenas Mestre). O mestre é aquele que conta a história e comanda todos os personagens que não são controlados pelos jogadores (chamados PdM ou NPC). O mestre também comanda os vilões da história, mas ao contrário do que se entende, o mestre não é o oponente dos jogadores. O grande objetivo do mestre é criar bons desafios e divertimento para os demais. Nada impede você de provocar um combate difícil contra seus vilões. Apenas cuide para que não seja impossível. A melhor recompensa para um mestre é ouvir de seus jogadores: "A aventura foi demais! Quando vamos jogar de novo?".



REGRAS

Testes

Sempre que o jogador quiser fazer alguma coisa desafiadora, o mestre pode pedir para ele rolar um dado e somar com uma perícia ligada ao que se quer fazer. Se o resultado for maior ou igual à Dificuldade imposta pelo mestre, o teste foi bem sucedido.

Dificuldade: O mestre deve estipular uma dificuldade (normalmente 6). Esta dificuldade pode variar de 4 (Teste fácil) até 8 (Teste difícil).

Disputa: É quando dois personagens fazem testes opostos que serão comparados, sem a necessidade de dificuldade. O maior resultado é o vencedor.

Dado Explosivo: Sempre que você rolar um dado e cair no número 6, você pode gastar 5 Pontos de Energia e rolar mais um dado, somando os resultado.

Regras de Combate

Quando dois ou mais personagens entram em combate, todos devem rolar um dado e somar a sua perícia Coragem. O que tiver o maior resultado é o que começa atacando. O combate então segue por turnos intercalados entre os jogadores.

Turno: No seu turno, o jogador pode definir uma ação para seu personagem. Ele pode atacar, usar um poder, usar um item, fazer um discurso ou qualquer ação que o mestre ache válido.

Ataque: Para fazer um ataque, basta rolar um dado e somar com a perícia Combate. Então o defensor faz o mesmo rolando um dado e somando a perícia Combate dele para definir a Defesa. O valor do Ataque menos o valor da Defesa será o total de dano causado. Se for positivo, reduza este valor final dos Pontos de Vida do defensor.

Personagens

Pontos de Vida (PV): Sempre que receber dano, reduza deste valor. Se chegar a zero o personagem estará morto. Você recupera 1 Ponto de Vida a capa hora de descanso.

Pontos de Energia (PE): Pode ser usado para explodir o dado (veja acima) e ativar alguns poderes especiais. Você recupera 1 Ponto de Energia a capa hora de descanso.

Pontos de Perícia: Cada perícia possui um número atrelado a ele. Este número é o bônus que recebe ao fazer um teste. Na criação do personagem, nenhuma perícia pode ser maior que 4, mas durante o jogo pode chegar até no máximo 6.

Progressão: Os pontos de Progressão servem para melhorar seu personagem. Cada ponto de Progressão pode ser trocado por +1 em uma Perícia (veja limitações), +5 Ponto de Energia ou +5 Pontos de Vida. Se estiver usando as regras opcionais, você pode usar estes pontos para adquirir Equipamentos e Poderes.

Experiência: A cada aventura/missão completa, seu personagem ganha 1 ponto de Progressão.

Criando um Personagem

Criar um personagem é muito fácil. Você pode usar uma ficha de personagem ou escrever em um papel em branco mesmo. Basta seguir estas etapas.

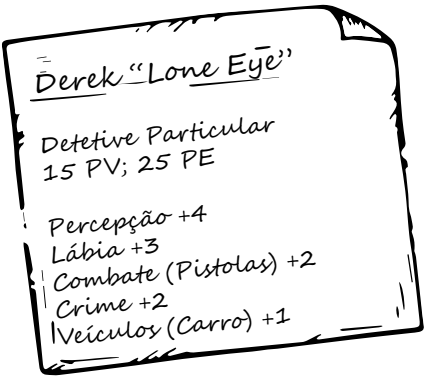
1ª Etapa:
Defina o nome e o conceito do seu personagem (o que ele é).

2ª Etapa:
Divida 40 pontos entre Vida e Energia.

3ª Etapa:
Escolha 4 perícias e assinale com os pontos 4,3,2 e 1.

4ª Etapa:
Distribua 2 pontos de Progressão.

Monstros, vilões e personagens do mestre podem ter qualquer tipo de pontuação e quebrar qualquer regra de limitação.



Lista de Perícias

Acrobacia: *Usado quando precisar testar seus reflexos, equilíbrio e finesse.*

Animais: Usado para adestrar, entender e cavalgar animais.

Arte: (escolha uma): Usado para realizar um tipo de performance artística.

Combate: (escolha uma arma): Usado para lutar e usar armas.

Conhecimento: (escolha um assunto): Usado para determinar o que sabe sobre um assunto.

Coragem: Usado para saber se seu personagem se mantém firme frente ao desconhecido.

Crime: Usado para abrir fechaduras, mover em silêncio e saber sobre o mundo do crime.

Lábia: Usado para manipular ou convencer outras pessoas.

Percepção: Usado para perceber detalhes, sons e cheiros.

Potência: Usado para testar a força e resistência física.

Tecnologia: Usado para mexer em computadores e máquinas.

Veículos: Usado para pilotar veículos.

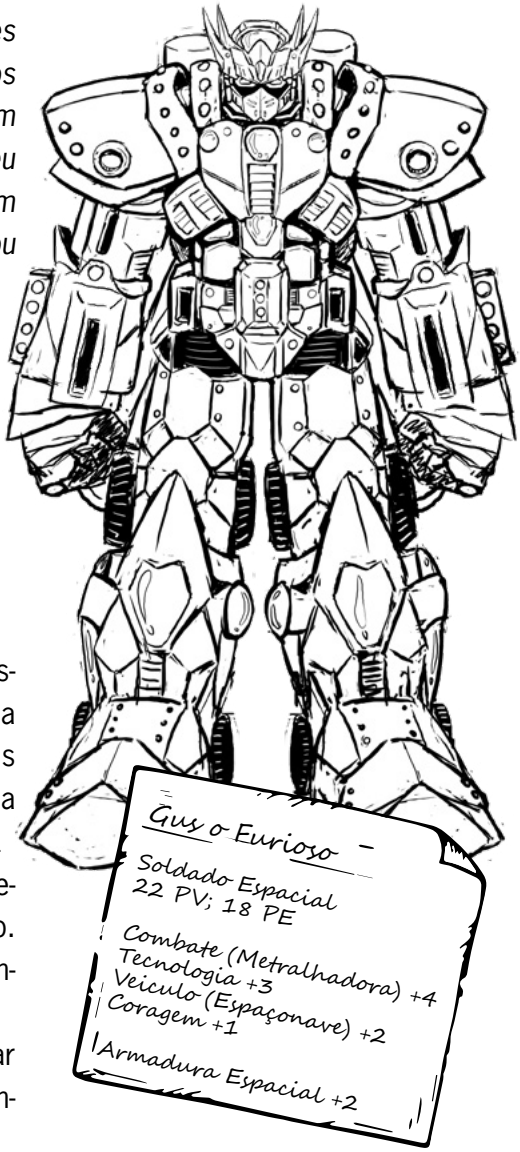
REGRAS OPCIONAIS

Equipamento Especial

Você pode usar seus pontos de Progressão para começar com Armas e Proteções. Existem 3 níveis destes equipamentos: Especial, Poderosos e Épicos. Cada item destes tem um custo em pontos igual ao seu bônus. Na criação de personagem não é possível adquirir armas ou proteções do nível Épico.

Arma Especial: Ataque +1
Arma Poderosa: Ataque +2
Arma Épica: Ataque +3
Proteção Especial: Defesa +1
Proteção Poderosa: Defesa +2
Proteção Épica: Defesa +3

Armas de distância sempre possuem um gasto de munição. Essa munição deve ser contada. Armas de fogo devem ser recarregadas a cada 3 turnos (armas leves) ou 1 turno (armas pesadas). Bestas devem ser recarregados a cada turno. Recarregar é uma ação que consome um turno.
Aquele que for atacado pode optar por ignorar inteiramente o dano (independente de quanto for) se deixar que sua Proteção ou Arma seja destruída.



Poderes

Você pode usar seus pontos de Progressão para adquirir Poderes. Cada ponto de Progressão garante um dos poderes da lista abaixo.

Bola de Fogo: Gastando 10 PE, você pode atirar uma grande esfera de fogo que explode ao impacto. Faça um ataque normalmente que causa +5 de dano no alvo, e metade desse dano em todos que estiverem até 2 metros do impacto.

Campo de Força: Usando as duas mão você pode gerar um campo de força impenetrável. Este poder consome 1 PE para cada 10 segundos. Você não pode fazer mais nada enquanto estiver com o campo de força ativo e se perder a concentração ele desaparece.

Cura: Você pode curar ferimento com seu toque. Para cada 2 PE gasto, recupera 1 PV. Você pode se curar com isso.

Disparo de Energia: Gastando 5 PE, você pode atirar uma esfera de energia mágica. Faça um ataque normalmente que causa +3 de dano em um alvo que esteja no seu campo de visão.

Imortalidade: Você não morre por nenhuma doença, veneno ou deterioração de órgãos. Se atingir zero PV, você ainda pode recuperar eles a menos que aquele que te derrotou faça alguma coisa específica (defina na criação do personagem).

Invisibilidade: Você pode ficar invisível por 10 segundos para cada PE gasto. Você permanece invisível enquanto estiver concentrado. Se tentar fazer um movimento muito brusco o efeito desaparece. Após desativado, você precisa esperar 20 minutos para poder usar este poder novamente.

Invocar Criatura: Você pode invocar uma criatura que se formará ao seu lado. Quando adquirir este poder faça a ficha desta criatura usando apenas pontos de Progressão. Este poder consome 5 PE para cada 3 pontos de Progressão que a criatura tenha.

Metamorfose: Você pode se transformar em uma criatura. Você permanece nesta forma por até 1 hora para cada 5 PE gastos. Após isso você precisará esperar mais 1 hora para poder se transformar novamente. Esta forma a mesma quantidade de pontos que seu personagem, mas não precisa obedecer nenhuma regra de limite.

Paralisar: Você pode paralisar uma criatura com seu ataque. Após acertar um ataque, gaste 2 PE para cada turno que quiser que o alvo fique paralisado. Para paralisar fora de combate, você deve gastar 5 PE para cada 30 segundos.

Telecinesia: Você pode erguer objetos com sua mente. O custo deste efeito depende do peso do objeto e a duração do efeito. É preciso ficar totalmente concentrado enquanto estiver executando este poder.

Até 1kg = 1 PE por 10 segundos.
Até 5kg = 1 PE por 5 segundos.
Até 25kg = 1 PE por 2 segundos.
Até 100kg = 1 PE por segundo.
Até 300kg = 5 PE por segundo.
Até 1ton = 10 PE por segundo.

Telepatia: Você pode se comunicar mentalmente com qualquer pessoa ou animal que esteja no seu campo de visão. Se esta pessoa não estiver visível, você pode gastar 5 PE para se comunicar com ela.

Teletransporte: Você pode se teletransportar para qualquer lugar. Gaste 5 PE para se transportar para um lugar visível ou 15 PE para se transportar para um lugar não visível mas que você sabe que exista (se tiver algum objeto obstruindo no lugar você morre na hora).

Voar: Você pode voar livremente pelo céu. Gaste 1 PE para cada minuto de voo.

COISINHA VERDE

coisinhaverde.com.br

Autor: Tiago Junges

Ilustrações: Rafael Ribeiro Sinnott

Diagramação: Aline Rebelo

apoia.se/coisinhalab